

2

*Wanda Pindłowa**

Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa
Uniwersytet Jagielloński

PROMOCJA KULTURY W PROGRAMACH UNII EUROPEJSKIEJ [PROMOTION OF CULTURE BY THE INFORMATION SERVICES OF THE EU]

Abstrakt: Unia Europejska promuje kulturę poszczególnych krajów. Przedstawiono sposoby takiej promocji z wykorzystaniem nowych technologii. Przykładami były projekty: „Cultural Objects in Networking Environment” (COINE) oraz „Social and Economic Inclusiveness: the Role of Cultural and Memory Organizations” (SEIN).

Abstract: The European Union promotes the culture of each, individual member country. This paper presents various forms of such promotion, particularly those using modern technology. The following projects are described as examples: “Cultural Objects in Networking Environment” (COINE) and “Social and Economic Inclusiveness: the Role of Cultural and Memory Organizations” (SEIN).

*
* * *

Unia Europejska skupiła większą uwagę na problemach kultury właściwie dopiero w latach dziewięćdziesiątych XX w. choć już wcześniej szereg programów, np. **TELEMATICS FOR LIBRARIES** (Telematyka dla bibliotek), było skierowanych do instytucji kultury, jak biblioteki, archiwa czy muzea. Te bowiem placówki

* Prof. UJ, dr hab. WANDA PINDŁOWA, 1996–1998 dyrektor, następnie do 2002 r. wicedyrektor Instytutu Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa Uniwersytetu Jagiellońskiego, aktualnie Przewodnicząca Komisji Dydaktycznej Instytutu INiB UJ, odpowiedzialna za PR międzynarodowe Instytutu INiB UJ. Członek komitetu redakcyjnego czasopisma *PTINT* oraz wiceprzewodnicząca Komisji Egzaminacyjnej dla Bibliotekarzy Dyplomowanych przy MENiS. Wydała książki: *Informetria w nauce o informacji. Metody i problemy* (1994) oraz *Electronic future of academic libraries* (1997), a także wiele artykułów w czasopiśmie polskich i zagranicznych. Adres ełktr.: ipindel@bilon.miks.uj.edu.pl

jako instytucje pamięci mają w społeczeństwie do spełnienia rolę bardzo istotną. Poprzez swoje zbiory świadczą one o specyfice kultury poszczególnych krajów z jednej strony, a z drugiej potwierdzają historyczne powiązania kulturowe Europy. Przy znanym podejściu Unii Europejskiej, że jednoczenie się Europy nie może być jej ujednoliceniem pod każdym względem, ale raczej ma ona stać się wspólnym terytorium małych ojczyzn, promowanie kultury poszczególnych krajów jest więc działaniem spełniającym unijne cele. Unia Europejska wyraźnie określiła, do kogo przede wszystkim są skierowane programy związane z kulturą i kto wobec tego powinien podejmować współpracę w ich realizacji. I tak, zaliczono tutaj DigiCULT [http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/context.htm]:

- biblioteki archiwa i muzea, które z racji swojej działalności zajmują się katalogowaniem i organizacją obiektów kultury,
- organizacje, zorientowane na procesy, a więc takie, które przygotowują ekspertyzy i zajmują się zarówno digitalizacją, jak i ochroną danych, metadanymi, normami oraz prawem autorskim,
- organizacje zorientowane na tworzenie polityki i strategii kulturalnej a także promujące samokształcenie i wprowadzające do nauczania technologii informacyjną,
- organizacje, które mogą reprezentować interesy poszczególnych grup społecznych lub też koncentrować się na działaniach, np. promowaniu akcji zabezpieczenia dostępu i włączania poszczególnych grup społecznych w społeczeństwo informacyjne.

Mogą to także być naturalnie działania organizacji mieszanych zdolnych do oferowania szerszych perspektyw, np. w zakresie digitalizacji zbiorów. Należy przy tym dodać, że problemy kultury są w programach Unii szczególnie silnie powiązane z rozwojem i wprowadzaniem nowych technologii informacyjnych, przede wszystkim w zakresie dostępu i promowania zbiorów, archiwalnych, bibliotecznych i muzealnych.

WYBRANE PROGRAMY UE ZWIĄZANE Z KULTURĄ

Do programów popularyzujących kulturę, zaplanowanych jeszcze w ramach V PROGRAMU, można zaliczyć np. program e-EUROPE. Plan działania przyjęty w 2000 r. przewidywał, że głównym jego celem jest dokumentowanie, udostępnianie i zabezpieczenie dziedzictwa kulturowego społeczności lokalnych i przechowywanie danych dotyczących tego dziedzictwa w postaci zdigitalizowanej. W ramach programu e-EUROPE powstał projekt HERITAGE for ALL (Dziedzictwo Kultury dla Wszystkich), a w nim wypracowano dalsze wyspecjalizowane programy, jak: COINE, CHIMER, CIPHER i MEMORIAL. Mają się one wzajemnie uzupełniać. I tak, projekt COINE Cultural Objects in Networking Environments (Obiekty Kultury w Środowisku Cyfrowym) polega na tym, aby udostępnić sieci rozległe zwykłym obywatelom, którzy mogliby wprowadzać do nich własne historie dotyczące np. ich rodzinnego domu albo pomnika znajdującego się w pobliżu domu, szkoły, wreszcie

ciekawostki dotyczące miasta czy instytucji charakterystycznej dla danego środowiska lokalnego. Przewiduje się, że mogą te historie opowiadać także dzieci.

Podobnie projekt CHIMER, czyli Children's Heritage: Interactiv Models for Evolving Respositories (Interaktywne Modele Dziedzictwa Kulturowego Dzieci), jest zwrócony do młodego pokolenia Europejczyków. Mają w tym programie powstawać modele serwisów informacyjnych związane z twórczością dzieci. Postanowiono w tym celu zorganizować sieć instytucji, zajmujących się edukacją i kulturą, które będą pomagały w interaktywnym posługiwaniu się technologią sieciową, a także będą zachęcały dzieci do wprowadzania do systemu własnej interesującej je problematyki z zakresu kultury.

CIPHER, czyli Enabling Communities of Interest to Promote Heritage of European Regions (Promowanie Kultury Poszczególnych Regionów Europejskich), jest realizowany przez cztery Grupy Dziedzictwa Kulturowego, które wprowadzają do sieci z pomocą cyfrowej technologii tematyczne kolekcje dostępne *online* i zachęcają gości odwiedzających te strony do aktywnego udziału w interpretacji dziedzictwa kultury.

MEMORIAL, czyli Digital Document Workbench for Preservation of Personal Records in Virtual Memorials (Zachowanie dla Potomnych Osobistych Przeżyć w Wirtualnej Pamięci). Jest to serwis informacyjny składający się z dokumentów będących zapiskami osobistych wspomnień z okresu nazistowskiego, przede wszystkim tych osób, które przebywały w obozach niemieckich w czasie II wojny światowej [CORDIS 2002, dok.elekt.].

Dla społeczności lokalnych, które będą włączać się w budowę takich proponowanych systemów, jak np. COINE czy MEMORIAL, nie są ważne zagadnienia całej struktury organizacyjnej programów unijnych, ponieważ głównie interesować ich będzie cel i zakres tych programów, z którymi chcą współpracować.

W budowaniu programu COINE biorą udział przedstawiciele kilku krajów: Grecji (University of Macedonia, Library), Irlandii (firmy komputerowe – The National Microelectronics Applications Centre LTD oraz Eircom ENNIS Information Age Town), z Hiszpanii (Universitat Oberta de Catalunya), Polski (Uniwersytet Jagielloński, Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa), z Wielkiej Brytanii (firma komputerowa Fretwell-Downing Informatics Ltd) oraz Manchester Metropolitan University, który jest koordynatorem programu.

PROJEKT NOWEGO PROGRAMU UE ZWIĄZANY Z DIGITALIZACJĄ I POWSZECHNYM DOSTĘPEM DO INFORMACJI O KULTURZE

Innym programem związanym z problematyką kultury będącym na razie w stadium przygotowania jest np. SEIN (Social and Economic Inclusiveness: the Role of Cultural and Memory Organisations). Podobnie jak program COINE (Cultural Objects in Networking Environment) jest adresowany do archiwów, bibliotek i muzeów.

Raport dla Komisji Europejskiej i Komitetu Sterującego został przygotowany na koniec roku 2003 przez ECOTEC Research & Consulting Limited, czyli Biuro

Konsultingowe z udziałem zaproszonych ekspertów z pięciu krajów: Niemiec (Achim Osswald, University of Applied Science z Kolonii, profesor informatyki), Polski (Wanda Pindlowa, Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa UJ, profesor informacji naukowej), Portugalii (Gustavo Cardoso, ISCTE, profesor informacji naukowej), z Wielkiej Brytanii (Richard Paul Sandell, University of Leicester, pracownik Department of Museum Study), Włoch (Peppino Ortoleva, Mediasfera, Florencja, profesor w zakresie mediów). Na kierownika badań został powołany Adrian Healy, głównym menedżerem został Sebastian Stetter, obaj reprezentujący ECOTEC. W dwóch zorganizowanych warsztatach obok ekspertów wzięło udział kilkunastu przedstawicieli różnych krajów i różnych instytucji, m.in. z Polski Stanisław Flis, wicedyrektor Państwowego Archiwum z Gdańska. Roczna praca grupy ekspertów oraz osób biorących udział w warsztatach polegała na przeprowadzeniu wywiadów z wysoko postawionymi osobami odpowiedzialnymi za sprawy kultury w poszczególnych krajach oraz zbadaniu metodą *case study* wybranych instytucji prowadzących digitalizację zbiorów. W rezultacie tych spotkań i badań powstało opracowanie, w którym zostały zidentyfikowane kierunki, prowadzące do zmian w organizacjach kultury w następnych dwudziestu latach, z położeniem nacisku na rolę tych instytucji jako organizacji zdigitalizowanej pamięci.

Podstawowe zagadnienia, którymi zajmować się ma SEIN, są następujące:

- zidentyfikowanie instytucji w sferze kultury wspomagających włączenie się w proces tworzenia jednolitego społeczeństwa informacyjnego poprzez nauczanie – czyli tworzenie społecznej spójności w społeczeństwach lokalnych. Może się to przyczynić do zwiększenia kompetencji poszczególnych osób, także osób specjalnej troski. Powinna się w konsekwencji zwiększyć ich adaptacyjność i atrakcyjność na rynku pracy, a także nastąpić wzrost ich świadomości informacyjnej, pozwalającej na korzystanie z usług informacji,
- wyłonienie nowych problemów wymagających specjalnej uwagi dla nowych i kontynuowanych badań związanych z potrzebami kulturalnymi i instytucjami pamięci w kontekście europejskim i rozwinięcia usług podstawowych dla wszystkich sektorów społeczeństwa,
- wypracowanie modeli i zidentyfikowanie przykładów najlepszej praktyki jako podstawy do budowania nowych aplikacji i usług w perspektywie 10–15 lat oraz wzięcie pod uwagę bieżących trendów w wykorzystaniu technologii, kiedy szerokopasmowe sieci i szybki dostęp do informacji będzie bardziej ugruntowany,
- opracowanie klarownej mapy działań na najbliższe pięć lat z adresami najlepszych osiągnięć w zakresie digitalizacji czynionej z myślą o powszechnym dostępie do zasobów kultury na poziomie lokalnym, regionalnym, narodowym i europejskim.

Dla osiągnięcia tych założeń Komisja Europejska zgodziła skupić się np. w programie SEIN na takich zagadnieniach badawczych, jak:

- zorientowanie się, czy organizacje kultury i pamięci biorą obecnie udział w procesie ekonomicznego i społecznego włączania poszczególnych grup społecznych do społeczeństwa informacyjnego przy wykorzystaniu technologii cyfrowej,

- wyłonienie tych problemów, które wymagają szczególnej uwagi dla dalszych badań w okresie następnych pięciu lat, a przede wszystkim położenie nacisku na potrzeby organizacji kultury i pamięci w kontekście europejskim i rozwijania usług dla wszystkich sektorów społeczeństwa.

SPÓŁECZNE I EKONOMICZNE WŁĄCZENIE SPOŁECZEŃSTWA W ŚWIAT MEDIÓW

Pojęcie „social and economic inclusion” czyli „włączenie ekonomiczne i społeczne” najlepiej zdefiniować, wyjaśniając, co rozumiemy przez przeciwstawne pojęcie, czyli: „social exclusion” „społeczne wyłączenie”. Otóż takie wyłączenie może się przytrafić każdemu członkowi społeczeństwa, tylko że jedni są bardziej, drudzy mniej narażeni na taki przypadek. Badania wskazują, że ludzie z pewnym choćby podstawowym wykształceniem i doświadczeniami są proporcjonalnie lepiej chronieni przed społecznym wyłączeniem.

W Wielkiej Brytanii opisuje się, że przyczynami „wyłączenia społecznego” mogą być np.: niskie dochody, konflikty rodzinne, pozostawanie pod opieką sądowną, problemy szkolne, bycie ekskwiżniem, członkiem mniejszości narodowej, życie w zdeprawowanej rodzinie miejskiej lub wiejskiej, problemy zdrowia psychicznego, starość lub niepełnosprawność. Do tego można dodać jeszcze uchodźców i osoby poszukujące azylu, podróżników, którzy nie chcą być przypisani do żadnej grupy narodowej, ludzi nieposiadających podstawowych umiejętności potrzebnych do normalnego życia, jak np. analfabeci, a także grupy o specjalnych potrzebach seksualnych, jak: lesbijki, geje, biseksualiści i transwestyci.

„Wykluczenie społeczne”, w opinii badaczy, separuje niektóre organizacje od korzystania z usług. Jest to szczególnie ciekawy kontekst, obligujący do tego, aby przyrzeć się instytucjom pamięci z tego punktu widzenia, ponieważ poprzez swoje regulaminy i przepisy mogą one utrudniać niektórym członkom społeczeństwa dostęp do dóbr kultury [Study on... 2003, p. 13].

Warto więc uwidocznic, że np. biblioteki odgrywają kluczową rolę wewnątrz społeczeństwa informacyjnego, pomagając osobom nieprzygotowanym do wyszukiwania informacji – selekcjonować ją, przetwarzać, wykorzystywać rosnącą liczbę informacji zgodnie z jej przeznaczeniem. W działalności włączania się w społeczeństwo informacyjne digitalizacja może być niezwykle pomocna. Biblioteki bowiem są punktami dostępu do informacji przez Internet i wykorzystują nowoczesne technologie w zakresie komunikacji. Wzrost dostępności do dóbr kultury może się rozwinąć, jeśli organizacje pamięci zaczną bardziej wykorzystywać technikę cyfrową.

Ciekawe doświadczenie w zakresie działania na rzecz włączenia społeczeństwa w proces korzystania z dóbr kultury za pomocą nowoczesnej techniki przeprowadziła Miejska Biblioteka w Helsinkach, organizując w 2001 r. tzw. Information Gas Station, czyli Informacyjne stacje benzynowe. Główną ideą, która przyświeca temu eksperymencie, było zorganizowanie takiej informacji, która jest dostępna w każdej

chwili i na każdy temat. Informacyjna stacja obsługi składa się z dwu elementów: „samej stacji obsługi” oraz tzw. „pompy informacji”. Wpływ na ten pomysł miały naturalnie tradycyjne stacje benzynowe. Stacja obsługi to inaczej biblioteka, która jest nastawiona na pełnienie całodobowych usług informacyjnych dla klientów. Klient może uzyskać indywidualną poradę oraz instrukcję od bibliotekarza albo może poszukiwać informacji poprzez różne kanały dostępu, np. przez specjalne serwery. Pytania mogą być także przysyłane przez pocztę elektroniczną albo nawet przez telefony komórkowe z wykorzystaniem SMS (Short Message System). Mogą też być używane tradycyjne telefony lub faksy. Inną ważną cechą tego przedsięwzięcia jest fleksybilność tych stacji. Można też zapewnić dostęp do stacji z różnych miejsc zewnętrznych, jak biblioteki sieci miejskiej, festiwale, parki, domy „spokojnej jesieni”, domy akademickie itd. „Pompa informacji” ma uzmysłowić, że powinno się wprowadzać olbrzymią ilość danych różnego typu: faktograficznych, statystycznych i bibliograficznych, aby Information Gase Station wykonała zadanie informowania o wszystkim, o co zapytają klienci [Study on... 2003, p. 13–14].

Skoncentrowanie się na społecznym i ekonomicznym włączeniu społeczeństwa w nowoczesny świat mediów i techniki nie jest jeszcze akceptowane przez wszystkich, którzy zajmują się polityką w tym zakresie. Ale powoli dociera do świadomości ludzi, że organizacje pamięci: archiwa, biblioteki i muzea, więcej łączy niż dzieli i że poza specjalistyczną rolą w społeczeństwie mogą one współpracować przy wykorzystaniu nowych technologii a szczególnie digitalizacji, nie tylko dla zabezpieczenia swoich zbiorów, ale dla ułatwienia dostępu do nich ogółowi społeczeństwa.

Przekroczenie granic własnych sektorów i wypracowanie form współpracy pozwoli użytkownikom składać zapytania w jednym miejscu zamiast wędrować do różnych instytucji i tracić czas na powtarzanie swoich problemów.

Istnieje, jak wspomniano wcześniej, szereg projektów oraz inicjatyw, które zajmują się problematyką kultury i jej przybliżeniem do społeczeństwa. Niektóre muzea ułatwiają dostęp do swoich zbiorów zdigitalizowanych, jak również inne formy swoich materiałów. Na przykład Museum Nacional de Arqueologia, Portugal próbuje promować kulturę poprzez strony WWW. Przez odpowiednie linki nawiązuje kontakt z młodymi ludźmi, badaczami i nauczycielami, oferując dostęp do kolekcji, a równocześnie w tym samym czasie mogą oni używać Internetu do porozumiewania się i wykorzystania narzędzi edukacyjnych.

W Szwecji program „Visions for Museums – visitors, concept design” (V4M) zakłada konieczność traktowania jako problemu międzydyscyplinarnego rozwijanie prac związanych z digitalizacją obiektów w muzeach i poza nimi. Należy w tym celu tworzyć ośrodki odkrywania wiedzy i podobne nieformalne grupy środowiska uczącego się [Study on... 2003, p. 22].

Również powstał w Europie tzw. Archive Network Project (EUAN) skoncentrowany na uprzyjętnieniu materiałów archiwalnych dla obywateli Europy. Chodzi tu m.in. o standaryzację katalogów archiwaliów w różnych krajach europejskich, aby ułatwić do nich dostęp. Ludzie powinni także wiedzieć, co archiwa zawierają

i do czego można dotrzeć, a jakie materiały są chronione i niedostępne dla wszystkich [Study on...2003, p. 20].

Wymienione przykłady są tylko małą częścią tego, co dzieje się z inicjatywy Unii Europejskiej, i to zarówno w krajach już należących, jak i tych, które dopiero mają do niej być włączone.

Promocja programów Unii Europejskiej polega głównie na zamieszczeniu informacji o nich w Internecie, na specjalnie utworzonych stronach WWW, na publikowaniu artykułów w czasopismach interesujących środowisko archiwistów, bibliotekarzy i muzealników, występowaniu na konferencjach i spotkaniach z informacjami na temat prac i rozwoju programów.

WYKORZYSTANE ŹRÓDŁA I OPRACOWANIA

COINE: Cultural Objects in Networking Environments (2001). [dok.elekt.] [WWW.COINE.org].

CORDIS (2002). [dok.elekt.] [WWW.CORDIS.org].

Study on „Social and economic inclusiveness: the role of cultural and memory organisations”. A draft Interim Report to the Directorate General Information Society [2003]. Dok.elekt. dostępna tylko w wewnętrznym obiegu ECOTEC i grupy ekspertów.